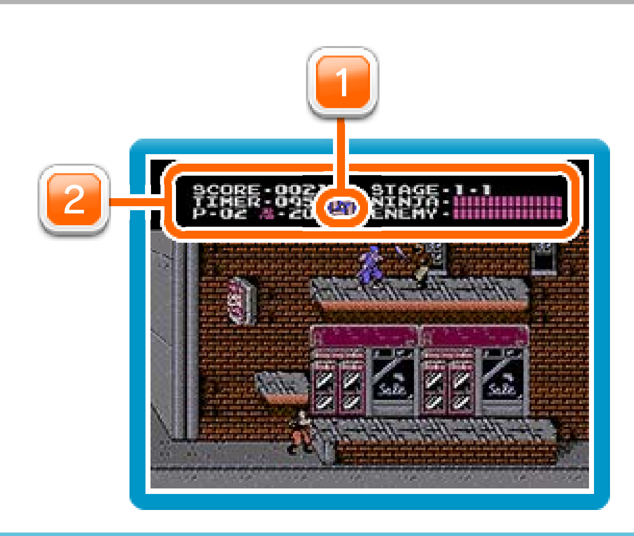
NINJA GAIDEN

Grundlegende Steuerung

Bewegen	✚
Springen	A
Angriff mit dem Drachenschwert	B
Start/Pause/Spiel fortsetzen/ Zwischensequenzen überspringen	START

Zwischensequenzen

Die Geschichte des Spiels wird anhand von Zwischensequenzen erzählt, die am Ende bestimmter Level angezeigt werden.



1 Ninja-Fähigkeit

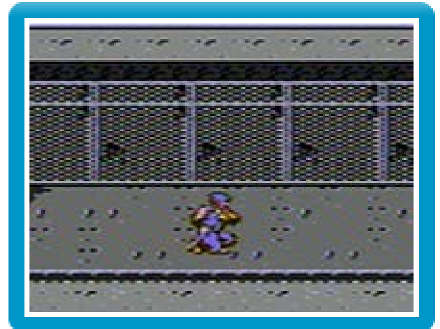
2 Statusleiste

Informationen in der Statusleiste

SCORE (Punktzahl)	Deine aktuelle Punktzahl.
STAGE (Level)	Aktueller Level und Levelabschnitt.
TIMER (Zeit)	Deine verbleibende Zeit. Wenn die Zeit abläuft, verlierst du einen Versuch.
P	Deine verbleibenden Versuche. Verlierst du all deine Versuche, heißt es Game Over.
忍	Deine verbleibende Ninjutsu-Energie. Diese Anzeige leert sich, wenn du deine Ninja-Fähigkeiten einsetzt.
NINJA	Deine verbleibende körperliche Kraft. Du büßt körperliche Kraft ein, wenn du von gegnerischen Angriffen getroffen wirst. Sobald diese Anzeige erschöpft ist, verlierst du einen Versuch.

ENEMY (Feind)	Dies ist die verbleibende Energie des Endgegners. Greife den Endgegner an, um diese Anzeige zu leeren. Die Anzeige ist immer zu sehen, auch wenn du gerade keinen Endgegner bekämpfst.

Grundlegende Bewegungen



Drücke ✥, um in die entsprechende Richtung zu laufen. Drücke ✥, um dich zu ducken. Befindest du dich in unmittelbarer Nähe einer Leiter, kannst du mit ✥ daran hinauf- bzw. hinabklettern. Du kannst dich auch mitten im Sprung an Leitern festhalten. Hast du eine Leiter gefasst, halte ✥ in die entgegengesetzte Richtung gedrückt und drücke A, um abzuspringen.

✦ Solange du dich an einer Leiter festhältst, kannst du nicht angreifen.

Wandsprünge



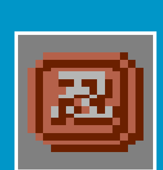
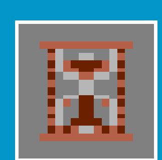
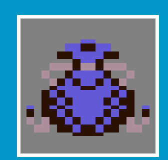
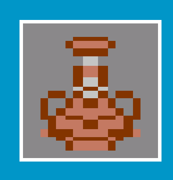
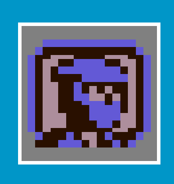
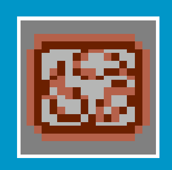
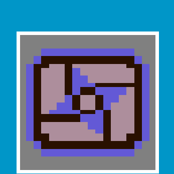
Als Ninja hast du die Fähigkeit, dich an Wänden und anderen Oberflächen festzuhalten. Hältst du dich an einer Wand fest, kannst du ✜ in die entgegengesetzte Richtung drücken und A drücken, um wieder abzuspringen. So kannst du im Zickzack zwischen Wänden hin- und herspringen und enorme Höhen erreichen. Du kannst nicht kämpfen, während du dich an einer Wand festhältst. Halte A gedrückt und drücke abwechselnd ✜, um an einer einzelnen Wand hochzuspringen.

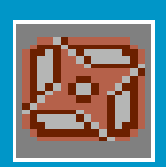
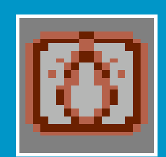
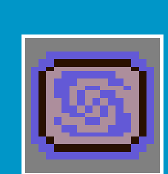
5 Fortsetzungen



Wenn keine Versuche mehr übrig sind und du in einen Abgrund fällst, dir die Zeit abläuft oder du deine gesamte körperliche Kraft verlierst, gelangst du zum Game Over-Bildschirm. Drücke auf diesem Bildschirm START, um dein Spiel am Anfang des zuletzt gespielten Levelabschnitts fortzusetzen. Wenn du jedoch im Kampf gegen einen der letzten Endgegner, die dir kurz vor Spielende begegnen (Levelabschnitte 6-4 und 6-5), einen Versuch verlierst, gelangst du zum Anfang des Levels zurück (Levelabschnitt 6-1). Du verfügst über beliebig viele Fortsetzungen.

Zerstöre bestimmte Objekte mit deinem Schwert, um verborgene Items freizulegen.

	**Ninjutsu-Energie** Die roten Items erhöhen deine Ninjutsu-Energie um zehn Einheiten, die blauen um fünf. Du benötigst diese Items, um deine Ninja-Fähigkeiten zum Einsatz zu bringen.
	**Zeitstopp** Lässt sämtliche Gegner und Geschosse für kurze Zeit an Ort und Stelle erstarren.
	**Bonus** Gibt dir Bonuspunkte. Rote Items bringen dir 1 000, blaue 500 Punkte.
	**Energietrank** Dieser Energietrank stellt sechs Einheiten deiner körperlichen Kraft wieder her.
	**1-Up** Erhöht die Anzahl deiner verbleibenden Versuche um eins.
	**Unzerstörbares Feuerrad** Vernichtet bei Berührung Gegner oder Geschosse. Diese Kunst verbraucht keine Ninjutsu-Energie.
	**Wurfstern** ✜+B Fliegt geradeaus und fügt einem Gegner Schaden zu. (Benötigte Ninjutsu-Energie: drei Einheiten)

	**Windrad-Wurfstern** ✚+B Durchdringt Gegner und kehrt wie ein Bumerang zurück. (Benötigte Ninjutsu-Energie: fünf Einheiten)
	**Kunst des Flammenden Rads** ✚+B Beschwört fliegende Flammen, die alles in ihrem Weg verbrennen. (Benötigte Ninjutsu-Energie: fünf Einheiten)
	**Kunst des Luftstreichs** B (im Sprung) Hiermit führst du im Sprung eine Drehattacke aus. (Benötigte Ninjutsu-Energie: fünf Einheiten)